
namco®
鉄拳
TEKKEN 2™
PlayStation

鉄拳 TEKKEN 2™

CONTENTS

For Japan Only

プレイヤー 1-2人

メモリーカード 1ブロック

特製コントローラ SLPH 00001 [(株)ナムコ]対応

SLPS 00300

世界に名を馳せる三島財閥。その当主である三島平八が開催した世界規模の格闘大会は、いつしか『The King Of Iron Fist Tournament』と呼ばれるようになった。

波乱の幕切れであった前大会から2年後。三島平八が行方不明になるなどの事件は起こったが、現当主である三島一八の意向で、再び大会が開催される運びとなった。世界各地から、己の技に磨きをかけた格闘家たちが名乗りを上げる。頼れるものはただ一つ、己の拳のみ。最強の拳、『鉄拳』を持つものが、再びここに集う！

標準コントローラ使用時

STARTボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、強制的にタイトル画面に戻ります。



L1/2,R1/2ボタン

未設定です。使用する場合は、キーコンフィグで設定を変更してください。

方向キー

コマンドを選択するほか、キャラクターの操作に使います。

STARTボタン

ゲーム中は一時中断に使います。

△ボタン[右パンチ]
○ボタン[右キック]
□ボタン[左パンチ]
×ボタン[左キック]

上記の攻撃を行います。コマンドやゲームモードの決定にも使用します。

ネジコン使用時

STARTボタンを押しながらLボタンとRボタンを押すと強制的にタイトル画面に戻ります。



Bボタン[右パンチ]
Aボタン[右キック]
Ⅱボタン[左パンチ]
Ⅰボタン[左キック]

特殊な操作はありません。標準コントローラと同様の使い方となります。

※ネジコンでのセレクトボタンの操作はLボタン＋Rボタンになります。

基本ルール



❶プレイヤー1の残り体力と使用キャラクター名
❷プレイヤー2の残り体力と使用キャラクター名
❸ラウンドの残りタイム
❹対戦時の連勝数

プレイ中はこのような画面構成になります。なお、ゲームモードによっては、勝利数やチームメンバー数が体力メーターのまわりに表示されます。

1 残り体力が0になったキャラクターはK.O.負けとなり、勝者にポイントが与えられます。規定ラウンド数分のポイントを先に得た方が勝者となります。規定ラウンド数はオプションで変更できます。

2 ラウンド終了時に残り体力が同じか、ダブルK.O.となった場合、両者にポイントが与えられます。最終ラウンドで引き分けた場合はゲームオーバーです。２Ｐ乱入時は乱入された側が勝者となります。

3 残りタイムが0になると試合終了です。終了時に残り体力の数値が多かった方にポイントが与えられます。初期状態での残りタイムは40秒です。残りタイムの数値はオプションで変更できます。

4 対ＣＰＵ戦でゲームオーバーとなった場合、コンティニュー画面でＳＴＡＲＴボタンを押せば、再度チャレンジできます。オプションで設定していれば、キャラクターを変更する事もできます。



タイトル画面でＳＴＡＲＴボタンを押すと、ゲームモードセレクト画面になります。モードを選択して、ＳＴＡＲＴボタンで決定してください。ゲームモードについては、以下の通りです。

TEAM BATTLE MODE

［チームバトルモード］　1P, 2P

メンバー数と使用キャラクターを選んでチーム対戦を行います。試合は１ラウンドずつの勝ち抜き戦となります。対ＣＰＵ戦の場合は、乱入対戦も可能です。



◀チームメンバー数は１～８人で設定できます。同じチームに同じキャラクターは選択できません。

ARCADE MODE

［アーケードモード］　1P, 2P

ＣＰＵを相手にプレイするモードです。プレイ中にもう一人のプレイヤーが乱入すると、２Ｐ対戦が開始されます。コンティニュー回数に制限はありません。



◀キャラクター選択画面。パンチボタンで１Ｐカラー、キックボタンで２Ｐカラーを選択できます。

VS MODE

［バーサスモード］　2P

２Ｐ対戦専用のモードです。キャラクター選択後に、方向キーの左右でハンデの値を変更できます。試合終了後はキャラクター選択画面に切り換わります。



◀この画面で使用キャラクターを選択します。このとき、対戦成績も一緒に表示されます。

SURVIVAL MODE
［サバイバルモード］ 1P

体力ゲージがなくなるまでに、CPUを何人倒せるか競うモードです。難易度と制限時間、ラウンド数は変更不可能。また、2Pによる乱入対戦も行えません。



◀各試合は1ラウンド勝負。自分の体力ゲージがなくなった時点でゲームオーバーとなります。

TIME ATTACK MODE
［タイムアタックモード］ 1P

ゲームクリアまでの時間を競う公式タイムアタックモードです。難易度、ラウンドタイム、ラウンド数などの各種設定は変更不可能となっています。また、コンティニュー時のキャラクター変更と、2Pによる乱入対戦も不可能です。さらに、ゲーム中はポーズをかけられません。全面クリア時にランクインしていれば、ネームエントリー画面に切り換わります。

PRACTICE MODE
［プラクティスモード］ 1P

無抵抗のキャラクターを相手に、技の練習を行うモードです。まず、使用キャラクターと練習相手のキャラクターを方向キーで選択し、決定してください。成立した攻撃のいろいろな情報が画面に表示されます。また、練習中にSTARTボタンを押すと、各種メニューが表示されます。STARTボタンを押しながらSELECTボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

OPTION MODE
［オプションモード］

ゲームプレイ中の各種設定を変更できるモードです。変更できる項目と内容は、右ページを参照してください。方向キーの上下で項目を選択し、左右で内容を変更してください。EXITでひとつ前の画面に戻ります。ただし、タイムアタックモードやチームバトルモードでは、変更内容が無効となる項目がいくつかありますので注意してください。

GAME OPTIONの設定内容

DIFFICULITY LEVEL	ゲームの難易度を変更します。3段階に変更可能です
FIGHT COUNT	プレイ中の規定ラウンド数を1～4の間で変更します
ROUND TIME	ラウンドの制限時間を変更します。6段階に変更可能
CHARACTER CHANGE AT CONTINUE	コンティニュー時のキャラクター変更を設定します
GUARD DAMAGE	攻撃をガードした時に体力が若干減るかを設定します
VS GAME WINS SHOWN BY	連勝記録の表示を数字と絵のどちらかで設定できます
AUTO SAVE	各種ゲームデータを自動的にセーブするか設定します
QUICK SELECT	キャラクター選択を簡略画面で行うかを設定します
BGM SELECT	ゲーム中に流れるBGMについての設定を行います
SPEAKER OUT	スピーカー出力のステレオかモノラルかを選択します

KEY CONFIGURATION

方向キーの左右で設定を変更します。フリー設定の場合、変更したいボタンを押しながら方向キーの左右を押すと設定を変更できます。

RECORDS

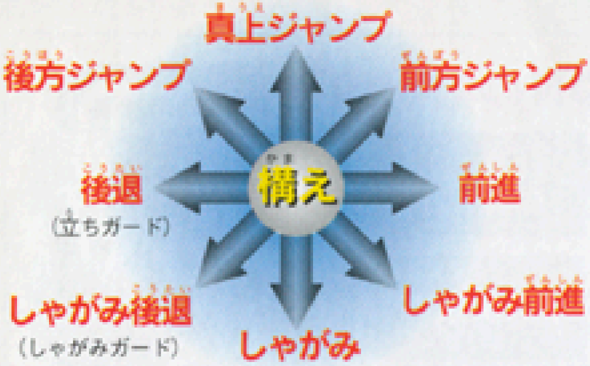
プレイの成績などの各種ゲームデータが見られます。表示されているデータは、その時点で本体に記憶されているものです。

MEMORY CARD

各種データのロードとセーブを行います。あとからメモリーカードを差した場合、ロードしなければデータを読み込みません。

※メモリーカードは1P側のスロットでしか使用できません。

ゲーム中の操作



方向キーとボタンを組み合わせることによって、さまざまな攻撃が行えます。攻撃には上段・中段・下段攻撃と投げ技があり、それぞれ防御方法が異なります。

ステップイン

⇨⇨

ステップバック

⇦⇦

ステップインは前方に、ステップバックは後方に一定距離を素早く移動します。相手との距離を調節する際に使います。

走る

⇨⇨⇨

前方に走り続けます。走行中に攻撃ボタンを押す事で、さまざまな攻撃を行えます。相手と離れていないと走り出せません。

コマンドの表記について

⇨	矢印の方向に方向キーを短く入れる	Ⓝ	方向キーを一度ニュートラルに戻す
➡	矢印の方向に方向キーを長く入れる	（ボタン図）	色が付いているボタンを押す

立ちガード

⬅

上・中段攻撃を防御します。投げ技と下段攻撃は防げません。

しゃがみガード

⬋

下段攻撃を防御するほか、上段攻撃と投げ技を回避可能です。

投げ技

投げ技を仕掛けます。伸ばした手で相手を捕まえたときに投げ技が成立します。相手がしゃがみ状態だと投げられません。

投げ抜け

相手に投げられたとき、素早くボタンを入力すれば投げ技から回避できます。技によっては違うボタン入力が必要です。

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

起きあがりの行動

キャラクターがダウン状態になった場合は、コントローラ操作を行わない限り、起き上がりません。ダウンさせた側は倒れた相手に対しての追い打ちが可能なので、ダウンさせられた側は素早く、かつ的確な起きあがりの行動を選択して実行する必要があります。クイック回復は他のボタンと組み合わせて使えます。

▶攻撃側がとれる行動◀

⇧＋△	低空ダウン攻撃	⬆＋△	高空ダウン攻撃
その他、ダウン状態の相手への攻撃が可能な技			

▶ダウン側がとれる行動◀

△	クイック回復	□	横転
➡	前転	⬅	後転
○	中段蹴り起き	×	下段蹴り起き
⇨⇨□＋△	クロスチョップ	⇦⇦×＋○	スプリングキック

横転

横に回転してから起き上がります。ダウン攻撃の回避に最適です。横転のあとに、前転や後転を行えます。



前転／後転

前転、後転をしたあとに起き上がります。相手との距離を離したいときに有効です。蹴り起きと複合可能です。



中段蹴り起き／下段蹴り起き

起き上がったあとに中段、下段のキック攻撃を行います。必殺技での追い打ちに対して、有効な反撃手段です。



クロスチョップ／スプリングキック

起きあがりながら反撃を行います。キャラクターによって使える技が異なります。前転、後転からも可能です。



※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。



HEIHACHI

三島 平八
（みしま へいはち）



前回大会で一八に破れ、財産と名誉を一瞬にして失う。悪事にかまけて修行を怠ったことを悔い、よき友である熊とともに山籠もりを敢行。三島流喧嘩空手にさらなる磨きをかけた。風の便りに一八が鉄拳トーナメントを開催すると聞いて下山。再び帝王の座に君臨すべく、髪をとがらせて闘いに望む。

超ばちき



▲相手にきつい一撃を見舞う、コマンド投げ技

裏旋空刃脚



▲空中２段蹴り。中段から中段への連続攻撃だ

奈落払い



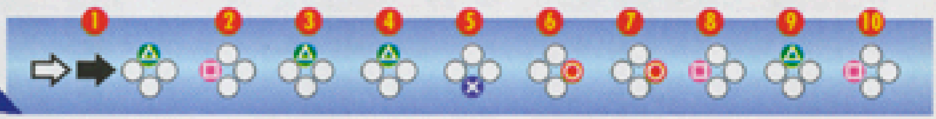
▲足払いで下段を攻撃。ボタンの回数で技が変化

HEIHACHI ●必殺技コマンド

技名	コマンド
鬼哭連拳（きこくれんけん）	□ △ △
閃光烈拳（せんこうれっけん）	□ □ △
鬼神拳（きじんけん）	⇨ ⇨ △
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨ ⇨ ⇨ ×
破砕蹴（はさいしゅう）	○ ×
踵落とし（かかとおとし）	立ち上がり途中 ○ ○
鬼下駄（おにげた）	相手がダウン中 ⬇ ○
無双連拳（むそうれんけん）	⬂ □ △
崩拳（ほんけん）	⇩ ⬂ ⇨ △
瓦割り崩拳（かわらわりほんけん）	しゃがみ途中 □ △
風神拳（ふうじんけん）	⇨ Ⓝ ⇩ ⬂ △
雷神拳（らいじんけん）	⇨ Ⓝ ⇩ ⬂ □
激斬脚（げきざんきゃく）	⇨ Ⓝ ⇩ ⬂ Ⓝ ×
影足（かげあし）	⇦ ⇦ Ⓝ ×○
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⬀ ○ ○
鬼瓦（おにがわら）	⬇ □○

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ





PAUL

ポール・フェニックス



“熊殺し” ウイリーウィリアムスに憧れていた少年も、今では世界有数の格闘家に成長した。前回大会では熊退治に成功するも、力を出し切ってしまい優勝には及ばなかった。永遠の修行友達であるロウと修行に明け暮れていたところに、再び大会開催の報が届く。自指すは世界一、いや宇宙一だ！

崩拳



▲相手を吹き飛ばす豪快な技。攻撃判定は中段

風牙



▲コマンド投げ技。与えるダメージが大きい

双飛天脚



▲空中２段蹴り。浮かせたあとに連続攻撃が可能

PAUL ●必殺技コマンド

技名	コマンド
瓦割り崩拳（かわらわりほんけん）	しゃがみ途中 □ △
落葉（らくよう）	しゃがみ途中 ○ △
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	しゃがみ途中 □ ○ △
三宝龍（さんぽうりゅう）	⇨⇨ × ○ ⇨（または ⇘）○
ＰＤＫコンボ	△ ⬇ ×
あびせ蹴り	⇨⇨ ○
岩石割り（がんせきわり）	(相手がダウン中)しゃがみ途中 △
葉桜崩拳（はざくらほんけん）	しゃがんだ状態から ⇘ △ □
葉桜鉄騎（はざくらてっき）	しゃがんだ状態から ⇘ △ △
疾風（はやて）	⇨ ➡ △
巴投げ（ともえなげ）	接近して □+× ⬅
裏当て（うらあて）	接近して ⇨⇨ □+△
アルティメットタックル	⬋ □+△
闇雲（やみくも）	タックル中 △ □ △ □ △
闇雲絞め（やみくもじめ）	タックル中 △ ⬇ □ □ Ⓝ ○ □ □+△
万聖竜王拳（ばんせいりゅうおうけん）	⬅ □+△

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
□	△	×	△	□	△	□	○	△	□



NINA

ニーナ・ウイリアムズ



骨法と合気道を使いこなす、アイルランド人の暗殺者。あいかわらず、アンナとの仲は最悪の状態。

死の床に臨んだ父親の必至の説得も、全くの無駄に終わった。二人は今大会で殺し合いに終止符を打とうとしている。彼女には一応、一八暗殺という任務があるが、本人は重要視していない。

ディバイン キャノンコンボ



▲下段から中段に攻撃する。相手は防御しにくい

ジェイル クラッシュ



▲相手にガードされても反撃を受けにくい技

サイドステップ スタッブ



▲前進しての中段攻撃。後退しながら使うと有効

NINA ●必殺技コマンド

技名	コマンド
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨□+△（または➡□+△）
ラビッドキックコンボ	⇘×××○
クリークアタックコンボ	⇘×△□○
キリングブレード	⬅□
ハンティングキックコンボ	⇗○×○
トリプルスマッシュ	□（または⇘□）△○
アサルトコンボ	⇘×□△➡□+△
ウインズエッジコンボ	⇘×△⇧（または⇖または⇗）×
抱え込み肘打ち（かかえこみひじうち）	接近して⇘➘□
掌握（しょうあく）	接近して⇩⇘⇨□+△
腕挫腹固（うでひしぎはらがため）	掌握中△×○△△
首捻顔固（くびひねりかおがため）	腕挫腹固中に□×+○□△□+△
蟹挟み（かにばさみ）	接近して⇩⇘⇨×+○
アキレス腱固（アキレスけんがため）	蟹挟み中に×+○□+○△□+△
膝十字固（ひざじゅうじがため）	アキレス腱固中に×□○△+○
ハンティングスワン	⇙□+△（⇧⇧でキャンセル）

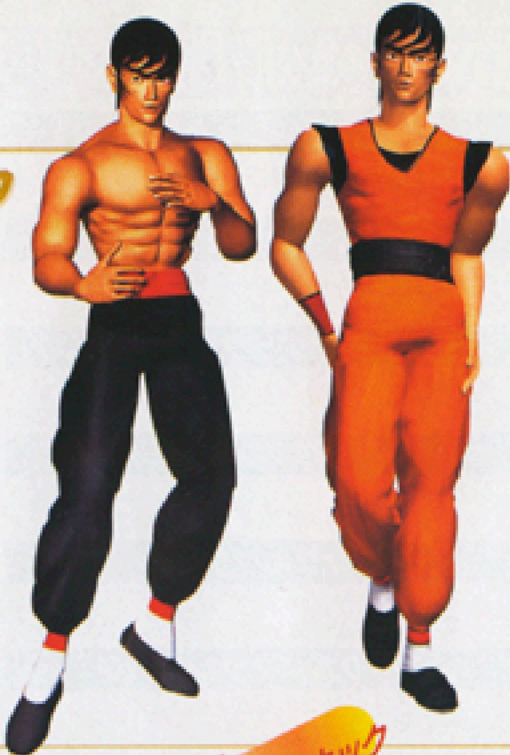
※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
□	△	□	△	×	×	△	□	△	○



LAW
マーシャル・ロウ



マーシャルアーツの達人。前回大会で吉光がバラまいた金を元手に、自分の道場を営む。しかし、彼の留守中に道場が襲撃を受け、弟子たちは重傷を負ってしまう。犯人が格闘大会の参加者であることを突きとめたロウは、弟子たちの敵討ちと道場の名誉挽回のために、復讐鬼となって大会に参加する。

ドラゴンナックルコンボ



▲途中に中段攻撃が入ったパンチを 3 発繰り出す

ドラゴンテイル



▲下段攻撃。命中すれば相手はダウン状態になる

ダブルサマーソルトキック



▲連続サマーソルト。相手を浮かせて叩き込もう

LAW ●必殺技コマンド

左連拳（されんけん）
□ □ □ □ □

ドラゴンニー
接近して ⇨➡ ×○

三連ハイキック（さんれんハイキック）
× × ×

スピンキックコンボ
○ × ○

ドラゴンスラッシュ
⇨⇨⇨ ×

サマーソルトキック
⬇⇧（または⬁または⬀）○

サマーソルトドロップ
⬇⬆（または⬉または⬈）×○

スライディング
しゃがんだ状態から ⬂⬊ ×

ドラゴンファング
⬃ □△（⇧⇧でキャンセル）

ハイキックライトサマー
× ○

シットストレートレフトサマー
⬇（または⇩）△ ×

ローキックレフトサマー
しゃがんだ状態から ○ ×

ドラゴンローレフトサマー
しゃがみ途中 ○ ×

ジャンプサイドキックライトサマー
⇧（または⬁または⬀）× ○

ドラゴンプレス
⬇ × Ⓝ × × × ○

ドラゴンサマー
○ ⇧ ×

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

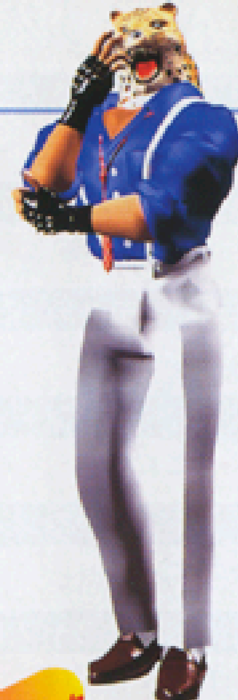
10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
⬂□	△	△	□	×	×	×	○	×	○



KING
キング





プロレスラーとしてファイトマネーを稼ぎ、子供たちの世話をする心優しき青年。だが、資金難から孤児院運営に絶望して、酒浸りの日々を送っていた。そんなある日、宿敵アーマーキングが格闘大会開催の知らせを持ってくる。子供たちの信頼と自分自身を取り戻すため、キングは再び立ち上がった。

フランケンシュタイナー



▲中段攻撃＋投げ技。相手との距離で攻撃が変化

ジャガーインパクト



▲上段ガードを突き破る渾身のラリアット攻撃だ

フィギュアフォーレッグロック



▲コマンド投げ技。キック同時押しで投げ抜け可

KING ●必殺技コマンド

ワンツーアッパー
□ △ □

ドロップキック
⇨⇨ ×○（または ×○）

アリキック
しゃがんだ状態から ⬊ ○ ○ ○（または ⇩ ×○ ○ ○）

グランドスマッシュ
⇨⇨ Ⓝ △

ジャガーバックブリーカー
グランドスマッシュカウンターヒット時 □△

ムーンサルトボディプレス
⇨ □○

ジャガードライバー
接近して ⇩⬂➡ □

ボストンクラブ
ジャガードライバー中に10フレーム待って □△ × ○ □△

1 リバースアームクラッチスラム
接近して ⇨⬊ □×（または ⇨⬊ △○）

2 バックドロップ
リバースアームクラッチスラム中に △ □ □△

3 ジャーマンスープレックス
バックドロップ中に ×○ □△

4 パワーボム
ジャーマンスープレックス中に □ △ ×○

5 ジャイアントスイング
パワーボム中に △ □ × ○

スタンディングアキレスホールド
接近して ⇨⬊ △×

インディアンデスロック
スタンディングアキレスホールド中に □△ □ × □△○

ロメロスペシャル
インディアンデスロック中に □△ × ○ □△ □△○×

※1～5までをセットでワンダフルメキシカンコンボと呼(よ)ぶ　※コマンドはすべてキャラクターが右向(みぎむ)きの場合(ばあい)です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
□	△	□	□	△	○	○	○	□	×



JACK-2
ジャック-2



原子力で動く軍事用人造人間。前回大会に出場したジャックを改良し、意志と学習機能を持たせた。戦地で細菌兵器戦に投入されるが、作戦は失敗。その際に細菌に感染した少女を助け、ともに軍隊から逃亡する。自分の設計者であるボスコノビッチを一八の手から救い、人間に改造してもらうという望みを胸に…。

メガトンパンチ



▲中段を攻撃する、ジャック－２の必殺パンチ

カタパルトスロー



▲相手を空中高く放り投げる、コマンド投げ技

シザース メルトダウン



▲中段、下段と攻撃。相手の防御を混乱させよう

JACK-2 ●必殺技コマンド

ハンマーコンボ	マシンガンナックル
□ □ □	⬃ □ □ □ □ □ △

ダブルハンマー	コサックコンボ
立ち上がり途中 □+△ □+△（または □+△ □+△）	⬋ × ○ × ○ × ○

パワーシザース	ハンマーラッシュミドル
⇨⇨（または ➡ または ⇨）□+△	⬇ □ □ □ △ ⬊ □

シザースメガトン	ワイルドスイング
➡（または ⇨）□+△ ⬊ △	⬇⬂ □ △ □ △

ブラボーナックル	ヒッププレス
⇩ □+△	⬀ ×+○

バイオレンスアッパー	バックブリーカー
立ち上がり途中 □	接近して ⇩⬃⬅ △

メガトンスィープ	ピラミッドドライバー
⇦⬃⇩⬊ □	接近して ⇩⬂➡ □

メガトンストライク	ギガトンパンチ
しゃがんだ状態から □ △	⇦⬃⇩⬂⇨（レバー回転）□

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
⇩ □+△	□	□	□	□+△	□	□+△	□	□+△	□+△



MICHELLE

ミシェール・チャン



米国籍の中国系ネイティブアメリカン。彼女が父親の形見として肌身放さず付けているペンダント。この中にネイティブアメリカンの財宝の秘密が隠されていることを知った一八は、部下に命じて彼女の母親を誘拐してしまう。最愛の母親を連れ戻すために、ミシェールは再び格闘大会に出場する。

通天砲



▲中段攻撃。コマンドが簡単なので活用しよう

疾歩掌撃



▲素早く踏み込んでの突き攻撃。攻撃判定は中段

フルネルソンスープレックス



▲与えるダメージも大きい、ミシェールの投げ技

MICHELLE ●必殺技コマンド

突双掌（とつそうしょう）
□+△

虎身肘（こしんちゅう）
⇨➡□

疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）
しゃがんだ状態から ➘△

前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）
しゃがみ途中 ○ □

前掃連腿（ぜんそうれんたい）
しゃがみ途中 ○ ○

斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは）
立ち上がり途中 △ ○ □

斬撃前掃扇腿（ざんげきぜんそうせんたい）
× △ ○ ⬇ ○

転身腿（てんしんたい）
×+○ ○

崩捶（ほうすい）
⇘△

大纏崩捶（だいてんほうすい）
崩捶ヒット中に □

蒼空砲（そうくうほう）
立ち上がり途中 ○

後掃腿（こうそうたい）
しゃがんだ状態から ⇘○

穿弓腿（せんきゅうたい）
後掃腿中 ×

虎身連攻（こしんれんこう）
⇨➡□ ○

槍弓腿（そうきゅうたい）
⇘□ ○ ×

絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）
➡□+○

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
△	□	□	△	×	×	×	○	○	□



YOSHIMITSU

吉光
（よしみつ）

義賊の集団、卍党の首領。永久機関の研究所に侵入するも、発見され左腕をレーザーで切断される。そこをボスコノビッチに助けられ、永久機関で動作する義手を与えられた。逃げ延びた吉光は後日、命の恩人が一八に拉致されたことを知る。妖刀吉光を携えた義手が、真価を発揮する時が来た！



忍法櫓落し



▲与えるダメージが大きい。スキを見て狙おう

日向砲



▲前転してから両足で蹴り上げる。中段属性攻撃

不憂



▲当たれば必殺、はずれれば自爆のガード不能技

YOSHIMITSU ●必殺技コマンド

技名	コマンド
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	← □ □ □ □ □ □
忍法卍葬（にんぽうまんじそう）	↙ × × × × ×
三散華（さざんか）	○ ○ ○
吹雪（ふぶき）	⇨ ⇨ ○
草薙砲（くさなぎほう）	⇨ ⇨ ×+○ □+△ ×+○
露払い（つゆばらい）	しゃがんだ状態から ⇘ ×
卍あぐら（まんじあぐら）	↓ ×+○
千覚（せんがく）	卍あぐら中Ⓝ
千覚無空舞（せんがくぶくうぶ）	千覚中に←
華厳（けごん）	しゃがんだ状態から ⇖ ⇦ □
斬哭剣（ざんこくけん）	⇖ □
不憂（ウレイナシ）	⇩ □+○
飛空剣（ひくうけん）	前大ジャンプし始めに □+△
飛空襲剣（ひくうしゅうけん）	飛空剣中に ↓
絶鳴剣（ぜつめいけん）	⇦ ⇦ □
旋風剣（せんぷうけん）	絶鳴剣中Ⓝ □

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
□	△	□	○	○	○	□	□	□	□



LEI

レイ・ウーロン



独自に編み出した拳法を使う、香港国際警察のナンバーワン捜査官。航空機事故で殉職した同僚の意志を継いで、国際的マフィアの資金流出に関する謎を追う。捜査を進めるうちに、航空機事故の犠牲者の一人が一八に関わっていたことを知る。レイは格闘大会に出場することで、一八への接近をはかる。

払い倒し



▲ステップインのあとに狙えるコマンド投げ技

後掃燕舞



▲1発目がヒットすれば必ず2発目もヒットする

孤流腿



▲技を出したあとは、倒れた状態になる

LEI ●必殺技コマンド

技名	コマンド
寝る（ねる）	⬇（または⇩）×+○
仰寝後掃燕舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）	相手頭側で寝た状態で × ○
背を向ける（せをむける）	⬅（または⇦）×+○
転身連砲（てんしんれんほう）	□+△
背身下掃打（はいしんかそうだ）	背中を向け⬇（または⇩）□
背刃落（はいじんらく）	背中を向け ×+○ ×+○ ×+○
跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	相手頭側で寝た状態で ×+○
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	× ○
狼牙揺震撃（ろうがようしんげき）	⇨ Ⓝ ○ □ △ × ○
狼牙虎蹲山（ろうがこそんざん）	⇨ Ⓝ ○ □ △ × ⬇ ○
雷光中段脚（らいこうちゅうだんきゃく）	➡ ○ □ △ ○
龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）	⇨ Ⓝ □ △ □ △ ×
龍声中段脚（りゅうせいちゅうだんきゃく）	⇨ Ⓝ □ △ □ △ ○
妃睡鳥（ひすいちょう）	⬅ □+○
鳳凰旋風脚（ほうおうせんぷうきゃく）	妃睡鳥中に ○
鷹爪連脚（ようそうれんきゃく）	妃睡鳥中に × × × ×

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
□	△	□	×+○	△	□	○	□	△	×



JUN

風間 準
（かざま じゅん）

エコロジカルファイター

自然保護団体W. W. W. Cの密輸動物監視官。屋久島の自然の中で育ち、風間流合気柔術の秘伝を伝授される。霊感が強く、一八を取り巻く神秘的な力に気付いている。
大会への参加理由は、保護動物の密輸犯である一八の逮捕のためだが、彼を神秘的な力から解放するという目的も持っている。



鬼殺し



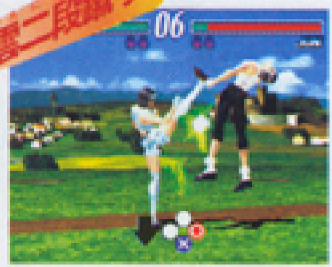
▲中段攻撃。相手を浮かせたら連続攻撃を狙おう

返し技



▲下段攻撃以外を受け返す。タイミングが難しい

紫雲二段蹴り



▲下段、上段攻撃。1発目はヒットさせやすい

JUN ●必殺技コマンド

技名	コマンド
翠連勁（すいれんけい）	□ □
真空刈脚（しんくうかりあし）	× ○ ○ ○
刈脚流雲墜（かりあしりゅううんつい）	× ○ ○ ○ ×
流雲墜（りゅううんつい）	○+×
霞蹴り（かすみげり）	➡（5フレーム）○
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	□+○ △ ○
白鷺下段脚（はくろげだんきゃく）	□+○ △ ⬇ ○
霞掌拳（かすみしょうけん）	➡（5フレーム）□
竜車蹴り（りゅうしゃげり）	⬅ ×
刈脚白鷺遊舞（かりあしはくろゆうぶ）	× ○ □+○ △ ○
泰山白鷺（たいざんはくろ）	□+○ △ □
泰山白鷺刈脚（たいざんはくろかりあし）	□+○ △ □ ○ ○ ○
翠連衝腿（すいれんしょうたい）	□ □ ×
白山（はくざん）	接近して ⬊ △+×
竜車蹴り刈脚（りゅうしゃげりかりあし）	⬅ × ○ ○ ○
鬼首落とし（おにくびおとし）	➡（5フレーム）×

※コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合です。

10連コンボ

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨⑩
立ち上がり途中	△	□	□	□	△	□	○	×	×+○

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。